

Arbitrage Afspraken 2022-2023

Hoofdklasse scheidsrechters

Een goede voorbereiding op het nieuwe seizoen begint hier. Lees onderstaande goed door en zorg ervoor dat je fluit volgens deze afspraken. Vergeet ook niet om op de KNHB site het document met onze standaard afspraken te lezen. Beschouw dat als een naslagwerk van alle voorgaande briefings.

Onderstaande afspraken vullen het spelreglement aan en benadrukken op welke manier spelregels geïnterpreteerd dienen te worden. Wanneer alle (bonds)scheidsrechters de Arbitrage Afspraken consequent volgen, is er sprake van uniformiteit en worden de spelregels iedere wedstrijd consistent toegepast.

Voor vragen over deze afspraken of andere spelregel technische vragen, kan contact opgenomen worden via arbitrage@knhb.nl. Wij wensen je veel plezier en succes dit seizoen!

Namens de [Commissie Spelregels](#): Alwiene Sterk, Maarten Boxma, Olaf van Gastel & Daniël Veerman

NIEUW – Alléén in de Hoofdklasse

Met ingang van dit seizoen zijn er een 3-tal wijzigingen van kracht in de Hoofdklasse ("HK").

- 1) Speeltijd 4 x 15 minuten
- 2) Tijdstop bij strafcorner & doelpunt
- 3) 2 minuten blessuretijd bij verzorging binnen de lijnen

Aanvullende toelichting:

Ad 1) In de HK Dames & Heren wordt de speeltijd aangepast naar de internationale speeltijd van 4 x 15 minuten.

Ad 2) Om de zuivere speeltijd te waarborgen wordt tevens de 40 seconden strafcorner tijdstop ingevoerd. Dat betekent dat de tijd wordt stil gezet, zodra de scheidsrechter fluit (*fluitsignaal 1*) voor een strafcorner. Spelers krijgen 40 seconden de tijd om zich klaar te maken voor de strafcorner. De cirkel scheidsrechter begeleidt de spelers in fases door aan te geven wanneer het nog 20, 10 en 5 seconden is alvorens de strafcorner start. De cirkel scheidsrechter kan daarbij via het oortje geassisteerd worden door de collega of door de wedstrijdofficial. Spreek voorafgaand aan de wedstrijd met je collega nog eens exact af wie wat zegt op welk moment. De cirkel scheidsrechter fluit (*fluitsignaal 2*) vervolgens voor het hervatten van de wedstrijd wat tevens het signaal is voor de start/vrijgeven van de strafcorner. Nogmaals vrijgeven ná het fluitsignaal is in de HK dus niet meer van toepassing. Wanneer de verdediging (of aanval) niet tijdig klaarstaat geef je een groene kaart. Wees echter proactief, zodat je deze situatie voorkomt. Het zal ongetwijfeld even wennen zijn voor de teams, maar oefening (op de training) baart kunst en internationaal zijn er weinig tot geen problemen om dit te managen.

Let op:

- Bij een retake vervalt de 40 seconden en wordt de strafcorner zo snel mogelijk genomen. Het opnieuw bespreken door het aanvallende team op de kop cirkel is niet toegestaan. Manage dit direct bij het aangeven van de nieuwe strafcorner.
- Wanneer de tijd na het toekennen van een strafcorner wordt stilgezet (bijvoorbeeld bij een blessure of bij het toekennen van een persoonlijke straf) vervalt de 40 seconden en wordt de strafcorner zo snel mogelijk genomen.
- Met de komst van de zuivere speeltijd blijft de situatie aan het einde van een kwart ongewijzigd. Als tijdens een strafcorner wordt getoeterd voor het einde van het kwart dan spelen we door totdat de strafcorner volgens regel 13.5 ten einde is. Help beide teams vóór de strafcorner door aan te geven dat mogelijk getoeterd wordt tijdens het spelen van de strafcorner.

Na het scoren van een doelpunt wordt de tijd ook stilgezet. Zodra beide teams staan opgesteld wordt de wedstrijd hervat. Uit praktisch oogpunt hoeft dit géén 40 seconden te duren, mits beide teams klaar staan (max 40 seconden).

Ad 3) Wanneer een speler (geldt ook voor keepers) binnen de lijnen verzorging nodig heeft door een teambegeleider, dan zal deze speler vervolgens 2 minuten het veld moeten verlaten. De geblesseerde speler mag vervangen worden, waardoor het team gedurende deze 2 minuten met 11 spelers kan blijven spelen. De geblesseerde speler geeft zelf aan of er verzorging nodig is, tenzij er duidelijk sprake is van (hoofd)letsel en/of bloed. Wordt een speler verzorgd nadat een strafcorner is gegeven, dan mag de speler pas na de strafcorner worden vervangen.

Let op: Uitzondering op deze regel is als een keeper behandeld wordt op het veld voor een blessure die direct voor het geven van een strafcorner of strafbal is ontstaan, dan hoeft deze het veld niet voor 2 min te verlaten.

FOCUSPUNTEN

Graag je aandacht voor een aantal specifieke focuspunten:

Normen en waarden rondom sportiviteit en respect

We merken het allemaal, de normen en waarden rondom sportiviteit en respect op en langs het veld zijn aan het vervagen. Als scheidsrechter kunnen wij bijdragen aan de cultuur en omgangsvormen van onze sport. Laten wij een goed voorbeeld zijn en proberen de teambegeleiders & spelers hierin mee te krijgen. Duidelijke grenzen stellen tijdens de wedstrijd is één van de tools die wij hebben om hieraan bij te dragen. Verbaal wangedrag hoort niet thuis in een sportieve hockeywedstrijd. Accepteer het niet als bijvoorbeeld naar je wordt geschreeuwd, als ze continue commentaar leveren, als ze voor je klappen, een wegwerpgebaar maken of als bijvoorbeeld het woord kanker wordt gebruikt. Dat betekent dus respect onderling en naar de scheidsrechters! Treed op, zorg voor controle tijdens de wedstrijd en gebruik alle management tools die je hebt. Gaan ze over de grens, dan geef je een kaart!

Hoge backhandslag

Steeds vaker zien we dat de hoge backhandslag zorgt voor gevaar tijdens wedstrijden. Een lage ongevaarlijke backhandslag is prima. Wanneer een backhandslag gevaarlijk is, of voor gevaar kan zorgen, dient deze te worden afgefloten. Is een backhandslag hoog, maar niet gevaarlijk, dan kun je die door laten gaan.

Ook de omhoog geslagen forehand beoordeel je altijd op opzet en gevaar. De spelhervatting wordt genomen daar waar de bal is gespeeld en niet daar waar de bal gevaarlijk is geworden. Ook een schot op doel kan als gevaarlijk beoordeeld worden, maar dat gebeurt alleen in uitzonderlijke situaties. Wanneer een tegenstander een terecht ontwijkende reactie maakt (dus: anders zou de speler echt op een gevaarlijke manier door de bal zijn geraakt) dan beoordelen we deze als gevaarlijk.

Let op: Dit geldt niet voor spelers die er zelf voor kiezen om op of vlak voor de doellijn te gaan staan. Daarnaast kunnen spelers geen gevaar creëren voor hun eigen teamgenoten. Dat is het principe van alle spelregels: je kunt geen overtreding begaan tegen een medespeler. De uitzondering hierop is wangedrag.

Techniek "Carrying"

We zien de laatste tijd een nieuw fenomeen ontstaan, namelijk de techniek "carrying". Dit houdt in dat een speler zich voortbeweegt terwijl de bal zich op de stick in de lucht bevindt. Dit is toegestaan, mits niet gevaarlijk én zolang de bal bespeelbaar is voor een eventuele verdediger die de bal wil spelen. De tegenstander moet de bal kunnen spelen en hierbij gelden de normale regels van afhouden (zie het volgende item). In het geval van een hoge bal die vanuit de lucht direct op de stick wordt meegenomen, dan stellen we dat de aanname & de controle heeft plaatsgevonden en dat daarmee de bal wordt gespeeld.

Afhouden

De afgelopen seizoenen ziet zowel de KNHB als de FIH de wijze waarop duels worden gespeeld veranderen. Het gebruik van het lichaam in deze duels - om de bal af te schermen - wordt steeds meer toegestaan, terwijl hierbij ook sprake kan zijn van direct afhouden. Voorbeelden hiervan zijn je rug in de tegenstander draaien op het moment dat de tegenstander een poging doet de bal te spelen of je heen neerzetten om te voorkomen dat de tegenstander bij de bal kan. Graag willen we scheidsrechters vragen alert te blijven op hoe spelers hun lichaam gebruiken in spelsituaties en duels. Als richtlijn geven we hierbij mee dat de bal bespeelbaar moet blijven voor tegenstanders die binnen speelafstand in de duelsituatie ook een actieve poging moeten doen om de bal te spelen. Let wel: afhouden is een actieve nieuwe beweging op het moment dat de tegenstander een poging doet om de bal te spelen.

NOG EVEN OPFRISSEN

1. De hoge bal

Fase 1 - Vertrek:

Het enige beoordelingscriterium is en blijft hier "gevaar". Zorg daarom dat de tegenstander op 5 meter afstand staat. Wanneer deze tegenstander doelbewust gevaar wil creëren door in de baan van de scoop te springen, zonder enige intentie om de bal op een normale wijze te spelen, dan bestraf je deze tegenstander en niet degene die de bal omhoog speelde.

Fase 2 - Vlucht:

Net als bij het vertrek beoordelen we de scoop in de lucht op gevaar.

Fase 3 - Landing:

De basis voor de hoge bal is regel 9.10. "*Spelers mogen niet binnen 5 meter komen van een tegenstander die een neerkomende bal probeert aan te nemen, totdat de bal door die tegenstander is ontvangen en onder controle gebracht en zich op de grond bevindt. De bal mag binnen 5 meter, maar buiten speelafstand, onderschept worden mits dit veilig gebeurt.*"

Optie 1 - Onderschepping tijdens de vlucht:

Bovenstaande spelregel geldt altijd, mits een speler de bal veilig in de lucht kan onderscheppen. De onderschepping wordt puur en alleen beoordeeld op gevaar. De interceptie van de hoge bal in de lucht mag ook binnen 5 meter gebeuren, mits uiteraard niet gevaarlijk.

Optie 2 - Landing:

De basisregel is dat spelers niet binnen 5 meter van een tegenstander mogen komen die een hoge bal ontvangt totdat deze onder controle is gebracht én op de grond is. Het beoordelen wie de oorspronkelijke ontvanger is, gebeurt op 20 meter van de landingsplaats. Als het onduidelijk is wie de oorspronkelijke ontvanger is, dan krijgt de tegenstander van degene die de bal omhoog speelde, het recht om de bal te spelen. Als je de situatie als gevaarlijk inschat fluit dan zo snel mogelijk. Staat een speler niet op 5 meter, maar doet die geen poging om de bal te spelen, dan heb je de mogelijkheid om hier niet voor te fluiten en voordeel te geven. Of dit kan, hangt mede af van het niveau van de wedstrijd en de discipline van de spelers.

Tip: je kunt elkaar tijdens de wedstrijd helpen door aan te geven wie volgens jou de oorspronkelijke ontvanger is. Als je met oortjes fluit kun je bij een hoge bal bijvoorbeeld aangeven "blauw" of "wit". Spreek voor de wedstrijd af dat je daarmee bedoelt dat voor jou de speler van het blauwe team de oorspronkelijke (1^e) ontvanger is.

Stuiterbal:

Stuiterbal na het neerkomen van een hoge bal beoordeel je, net als bij de eerste keer neerkomen, op afstand. Regelmatig komt het bij het neerkomen van een hoge bal voor dat de bal nog door stuitert. Na de (hoge)stuit geldt nog steeds de 5 meter afstand en beoordeel je als het nodig is opnieuw wie de oorspronkelijke ontvanger is. De regel die geldt bij de hoge bal is dus van toepassing; dit is de hoofdregel. Ook hier kun je laten doorspelen als het niet gevaarlijk is, bijvoorbeeld als de bal niet gevaarlijk door stuitert (vrije ruimte of bijvoorbeeld onder de knie). Het alleen op gevaar beoordelen voor de stuit is dus niet correct.

2. Gebruik van beschermende kleding rondom strafcorners

a. Gebruik beschermende kleding bij strafcorners

Verdedigers mogen uit veiligheid een masker op bij het verdedigen van een strafcorner. Voor gebruik van het masker geldt dat deze bij de 1^e mogelijkheid dat deze veilig afgezet kan worden (m.u.v. de spelhervatting direct na de strafcorner), moet worden afgezet. Aanvullend hierop geldt:

- Verdedigers met masker op mogen tot aan de 23-meterlijn hun verdedigende actie afmaken. Komen ze met masker over de 23-meterlijn en zijn ze betrokken bij het spel, dan krijgt de aanvallende partij een vrije slag op de 23-meterlijn.
- Wanneer de bal na het nemen van de strafcorner vanaf de achterlijn direct doorschiet tot buiten de stippellijn (de strafcorner is nu officieel voorbij) mogen verdedigers hun masker uit veiligheid ophouden. Bij de 1^e mogelijkheid om deze veilig af te doen, moet het masker direct worden afgedaan.
- In de praktijk doen spelers alle beschermende kleding direct uit na de strafcorner. Focus als scheidsrechter op het masker. Je hoeft spelers niet te bestraffen als zij nog een handschoen of kniebescherming om hebben na de strafcorner.

b. Een spelhervatting door de verdedigende partij direct na afloop van een strafcorner mag genomen worden met een masker op.

Dit mag **niet** d.m.v. een self-pass. Doet de verdediger dit toch in de cirkel, dan krijgt die partij een strafcorner tegen. Wanneer dit buiten de cirkel gebeurt geef je een vrije slag aan de aanvallende partij. Het is een self-pass wanneer de verdediger gaat lopen met de bal. Een tikje + een pass is wel toegestaan.

c. Strafcorner zowel binnen als buiten de cirkel, wanneer verdediger verdedigt met masker op

Een spelhervatting door de verdedigende partij direct na afloop van een strafcorner mag worden genomen met een masker op. Wanneer de verdediger met masker op na het nemen van de spelhervatting een verdedigende actie maakt (in het 23-metergebied) op een aanvaller in balbezit dan geef je een strafcorner, ongeacht of dit binnen of buiten de cirkel gebeurt. We geven hier in de cirkel dus géén strafbal voor. In beide gevallen volgt alleen een persoonlijke straf als de aard van de overtreding daartoe aanleiding geeft.

d. Beschermende kleding in het veld tijdens de wedstrijd

Tijdens het spel: Wanneer de bal beschermende kleding raakt die op het veld ligt, dan wordt er doorgespeeld. Uitzondering hierop is wanneer hierdoor het waarschijnlijk maken van een doelpunt wordt voorkomen, dan kan een strafbal worden toegekend.

Tijdens een strafcorner: Wanneer de bal een los stuk beschermende kleding van een verdediger (bijv. een kniebeschermer of een masker) raakt dat in het veld ligt, dan wordt het spel hervat met een vrije slag als dit buiten de cirkel gebeurt en met een strafcorner als dit binnen de cirkel gebeurt. Wanneer het waarschijnlijk maken van een doelpunt wordt voorkomen, dan kan een strafbal worden toegekend.

3. Een team speelt met 10 veldspelers en een keeper of met 11 veldspelers

Als gespeeld wordt met 11 veldspelers heeft niemand de rechten van een keeper. Niemand mag dan in de cirkel de bal met het lichaam spelen. Bij een strafcorner mogen de spelers als extra beschermende kleding dragen: gezichtsmasker, (strafcorner)handschoen, toque en kniebeschermers (mits onder de kousen of in dezelfde kleur als de kousen of zwart). Dus geen keepershelm en geen keepershandschoenen. Bij het verdedigen van de strafbal door een veldspeler geldt dat deze alléén een masker op mag (zie regel 13.7.e).

Let op: bij een strafbal mag de (volledig aangeklede) keeper terug gewisseld worden (tenzij deze een straftijd uitzit).

4. Als een aanvaller bij een strafcorner de cirkel betreedt voordat de bal is aangegeven, dan wordt de strafcorner opnieuw genomen en dient de aangever zich achter de middenlijn op te stellen.

- De cirkelscheidsrechter is verantwoordelijk voor zijn eigen cirkel. De ondersteunende collega fluit hier dus niet voor.
- De ondersteunende collega kan een adviserende rol hebben, voordat de bal bij de cirkelrand is als de scheidsrechters gebruik maken van communicatiemiddelen. Maak hier vooraf duidelijke afspraken over.

5. Als de spelhervatting buiten het 23-metergebied wordt genomen en de verdediger binnen het 23-metergebied geen afstand houdt, is het een persoonlijke straf en een vrije slag in het 23-metergebied.

Er wordt een persoonlijke straf gegeven (en geen strafcorner) aan de verdediger die in het 23-metergebied niet op afstand staat bij een spelhervatting net buiten de 23-metergebied. Dit betekent een groene kaart en bij herhaling een gele kaart. De vrije slag wordt genomen op de plek waar de verdediger stond.

6. Het begeleidingsteam staat altijd onder verantwoordelijkheid van de aanvoerder.

Wanneer vanaf de videotoren opmerkingen worden geuit richting de scheidsrechter(s) of aan coaching gedaan wordt, dan moet de aanvoerder hier op worden aangesproken of voor worden gestraft als het gedrag aanhoudt. Steeds vaker staan personen uit het begeleidingsteam rondom het veld (achter het hek) om het team te coachen, dit mag mits zij zich gedragen. Ze staan ook rondom het veld nog steeds onder de verantwoordelijkheid van de aanvoerder van het desbetreffende team. Is er sprake van verbaal wangedrag richting de arbitrage dan spreek je de aanvoerder hier op aan en als het niet ophoudt moet de aanvoerder worden bestraft. Wanneer het onduidelijk is of de persoon die zich niet gedraagt onderdeel is van het begeleidingsteam dan is het bestuur van de thuis spelende ploeg verantwoordelijk.

MANAGEMENT & COMMUNICATIE

Gebruik je managementskills en communiceer duidelijk richting spelers, begeleidingsteam en je collega. Het geeft iedereen vertrouwen dat je de wedstrijd tot een goed einde zult leiden.

- De omgang met spelers en begeleidingsteams tijdens de wedstrijd is erg belangrijk. Gebruik de tijd voor de wedstrijd om met 1 of 2 spelers en de coach een praatje te maken. Als spelers tijdens de wedstrijd vragen waarom je fluit geef dan op een rustige manier uitleg en wees slim en duidelijk in datgene wat je zegt. Ga geen discussie aan. Maar maak tijdens de wedstrijd vanaf de 1e minuut duidelijk wat je wel en niet tolereert. Maak bewuste keuzes (wel fluiten of niet fluiten en voordeel geven).
- Gaat een coach over jouw grens dan moet je er iets aan doen. Ook hier geldt dat een coach net zo lang doorgaat als jij het toestaat. Laat jij direct zien waar je grenzen liggen dan zal de coach er niet overheen gaan.
- Ondersteun je collega waar mogelijk en waar nodig. Heb vertrouwen in je collega, wees eerlijk tegen elkaar na afloop over beslissingen of keuzes die zijn gemaakt en val elkaar rond de wedstrijd, daarbuiten of op social media nooit af. Blijf zowel mentaal als fysiek fit.

Succes & veel plezier!